

JP 2003033575 A

PAT-NO: JP02003033575A

DOCUMENT-IDENTIFIER: JP 2003033575 A

TITLE: OPERATION MANAGING SYSTEM FOR NET CONTEST TYPE
SIMULATION GAMES COMBINING E MAIL FOR PORTABLE TERMINAL

PUBN-DATE: February 4, 2003

INVENTOR-INFORMATION:

NAME	COUNTRY
KAMINAGA, YUKIHIRO	N/A
MORIKI, KATSUHARU	N/A

ASSIGNEE-INFORMATION:

NAME	COUNTRY
INTER RESOURCE CORP	N/A

APPL-NO: JP2001225310

APPL-DATE: July 26, 2001

INT-CL (IPC): A63F013/12, A63F013/10

ABSTRACT:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide an operation managing system for net contest type simulation games which can be carried out between users combining E mails by connecting mobile computing devices to the Internet.

SOLUTION: In the operation managing system for net contest type simulation games combining E mails by using the mobile computing devices and servers through the Internet, there are arranged a step for previously registering users' personal data desiring for contests at servers, a step in which candidates for the contests are selected from among the registered users to determine initial and late attackers A and B and the results are notified by E mails, a step in which the initial attacker A is asked to access a starting animation URL by the E mail so that the starting screen of the game is displayed on his mobile computing device, a step in which upon the end of the turn of the initial attacker A, the later attacker B is asked to access a proceeding screen URL by the E mail so that the proceeding screen is displayed on the his mobile computing device, a step which after the end of the turn of the late attacker B, a return is made by the initial attacker A and the steps as mentioned above are repeated and a step in which after the end of a plurality of turns, winning or losing is determined to notify the initial and later attackers A and B of the result by the E mail.

COPYRIGHT: (C)2003, JPO

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2003-33575

(P2003-33575A)

(43)公開日 平成15年2月4日(2003.2.4)

(51)Int.Cl.⁷

A 6 3 F 13/12
13/10

識別記号

F I

マーク〇(参考)

A 6 3 F 13/12
13/10

C 2 C 0 0 1

審査請求 未請求 請求項の数8 O L (全7頁)

(21)出願番号 特願2001-225310(P2001-225310)

(22)出願日 平成13年7月26日(2001.7.26)

(71)出願人 501295970

インターネットソース 株式会社
千葉県我孫子市つくし野6-9-3

(72)発明者 神長 幸博

千葉県我孫子市つくし野6-9-3 インターネットソース株式会社内

(72)発明者 森木 克治

千葉県我孫子市つくし野6-9-3 インターネットソース株式会社内

(74)代理人 100112173

弁理士 中野 修身

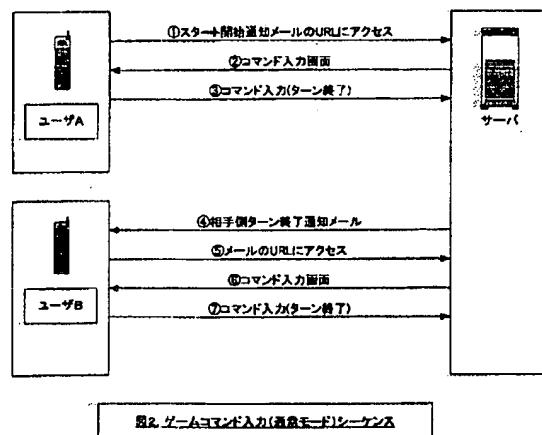
最終頁に続く

(54)【発明の名称】携帯端末向けEメールを併用したネット対戦型シミュレーションゲームの運営管理システム

(57)【要約】(修正有)

【課題】モバイルとインターネットを繋いで、Eメールを併用しユーザ間でできるネット対戦型シミュレーションゲームの運営管理システムを提供する。

【解決手段】インターネットを介してモバイルとサーバーを用いEメールを併用するネット対戦型シミュレーションゲームの運営管理システムであって、対戦を希望するユーザ個人データを予めサーバーに登録するステップ、登録ユーザの中から対戦候補を選び、先攻Aと後攻Bを決定し、Eメールで通知するステップ、先攻AにEメールで開始動画URLへのアクセスをうながしゲームの開始画面をモバイルに表示させるステップ、先攻Aのターン終了により、後攻BにEメールで進行画面URLへのアクセスをうながし進行画面をモバイルに表示させるステップ、後攻Bのターン終了後、先攻Aに戻って上記ステップを繰り返すステップ、複数回のターン終了後、勝敗を決めて先攻Aと後攻BにEメールで通知するステップを含む。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 インターネットを介してモバイルとサーバーを用いるEメールを併用したネット対戦型シミュレーションゲームの運営管理システムであって、

(1) ネット対戦型シミュレーションゲームをやりたいユーザーの個人データすなわち、氏名、男女、年齢、ゲームの種類、ゲームのレベル、ゲームの希望時間等ユーザーのステータス情報を予めサーバーに登録するステップ。
 (2) 登録されたユーザーの中から対戦候補を選んで、先攻ユーザーAと後攻ユーザーBを決定し、ユーザーA、BにEメールで通知するステップ。

(3) 先攻ユーザーAにEメールで開始画面URLへのアクセスをうながしゲームの開始画面をモバイルに表示させるステップ。

(4) 先攻ユーザーAのターン終了により、後攻ユーザーBにEメールで進行画面URLへのアクセスをうながし進行画面をモバイルに表示させるステップ。

(5) 後攻ユーザーBのターン終了により、先攻ユーザーAにEメールで進行画面URLへのアクセスをうながし進行画面をモバイルに表示させるステップ。

(6) ステップ(4)とステップ(5)を繰り返すステップ。

(7) サーバーは複数回のターン終了の後、勝敗を決めて先攻ユーザーAと後攻ユーザーBにEメールで通知するステップ。

を含むことを特徴とするネット対戦型シミュレーションゲームの運営管理システム。

【請求項2】 サーバーが、先攻ユーザーAと後攻ユーザーBを決定するステップに先立って、サーバーにステップ

(1) のユーザー個人データを公開し、URLでアクセスして、ユーザー同士で対戦相手を決めるステップをもつ請求項1に記載したネット対戦型シミュレーションゲームの運営管理システム。

【請求項3】 ユーザA(B)のターン終了を、Eメールを使用しユーザーB(A)に通知するステップを持つ請求項1または2に記載したネット対戦型シミュレーションゲームの運営管理システム。

【請求項4】 決められた回答制限時間が経過すると、ターン終了とみなすステップをもつ請求項1ないし3に記載したネット対戦型シミュレーションゲームの運営管理システム。

【請求項5】 対戦希望が実現しないユーザーを、「対戦相手待ち状態」として登録するステップをもつ請求項1ないし4のいずれかひとつに記載したネット対戦型シミュレーションゲームの運営管理システム。

【請求項6】 勝利者、ターン終了までの回数、勝利決定内容等を登録し、サーバーに一覧表示するステップをもつ請求項1ないし5のいずれかひとつに記載したネット対戦型シミュレーションゲームの運営管理システム。

【請求項7】 勝敗を決めるファクターとして、進行画

面、ゲーム内容の履歴、持ち時間の消化のいずれか1種以上を用いる請求項1ないし6のいずれかひとつに記載したネット対戦型シミュレーションゲームの運営管理システム。

【請求項8】 勝利の数、勝利の質を評価し、ランキングをつけて表彰するステップをもつ請求項1ないし7のいずれかひとつに記載したネット対戦型シミュレーションゲームの運営管理システム。

【発明の詳細な説明】

10 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、モバイル（携帯電話や移動型コンピュータ）を使い、インターネットを利用し、サーバを通して、モバイルの使用者（以下ユーザーという）が、適当な対戦相手を見つけ出し、Eメールを併用しネット対戦型シミュレーションゲームができるネット対戦型シミュレーションゲームの運営管理システムを提供する。

【0002】

【従来技術】従来、モバイルを利用した管理サービスは、コンテンツ配信重視のものが多く、画像や音楽の配信が主流であり、最近ではゲームプログラムの配信により、モバイル同士での短期型（オセロ、将棋など）リアルタイム対戦も可能となってきているが、モバイルを利用しEメールを併用した長期型（歴史シミュレーションゲームなど）ネット対戦シミュレーションゲームの運営管理システムはなかった。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】本発明者は、モバイルの性能が向上した現在、モバイルとインターネットを繋いで、ユーザーとユーザーのあいだで、Eメールを併用し長期的にゲームの管理ができる。しかも長期型ネット対戦シミュレーションゲームであれば、短期型リアルタイム対戦ゲーム（オセロ、将棋など）の様に、ユーザーの集中的に空いた時間を利用するのに対し、本発明はEメールを併用することにより比較的長期にわたりユーザーの生活に併行してゲームが進行し、対戦型シミュレーションゲームが生活の一部として進行しうることを見出して、本発明を完成させるに至った。本発明のネット対戦型シミュレーションゲームの運営管理システムの最大の特徴は、戦う相手がコンピュータではなく、人間であり、しかもユーザーは、Eメールを併用し長期にわたりゲームに携わることにより、そのゲームと対戦相手に対する思い入れが強まり、人間と人間のより深いコミュニケーションに役立つことである。

【0004】

【課題を解決するための手段】本発明は、インターネットを介してEメールを併用しモバイルとサーバーを使って行うネット対戦型シミュレーションゲームの運営管理システムであって、サーバーに、

50 (1) ネット対戦型シミュレーションゲームをやりたい

ユーザ個人データすなわち、氏名、男女、年齢、ゲームの種類、ゲームのレベル、ゲームの希望時間等ユーザステータスを予め登録するステップ。

(2) 登録されたユーザの中から対戦候補を選んで、先攻ユーザAと後攻ユーザBを決定し、Eメールで通知するステップ。

(3) 先攻ユーザAにEメールで開始画面URLへのアクセスをうながしゲームの開始画面をモバイルに表示させるステップ。

(4) 先攻ユーザAのターン終了により、後攻ユーザBにEメールで進行画面URLへのアクセスをうながし進行画面をモバイルに表示させるステップ。

(5) 後攻ユーザBのターン終了により、先攻ユーザAにEメールで進行画面URLへのアクセスをうながし進行画面をモバイルに表示させるステップ。

(6) ステップ(4)とステップ(5)を繰り返すステップ。

(7) サーバーは複数回のターン終了の後、勝敗を決めて先攻ユーザAと後攻ユーザBにEメールで通知するステップを含むことを特徴とするネット対戦型シミュレーションゲームの運営管理システムから構成されることを特徴とする。

【0005】

【発明の実施の形態】本発明において、サーバーが、先攻ユーザAと後攻ユーザBを決定するステップに先立って、サーバーにステップ(1)のユーザ個人データを開示し、URLでアクセスして、ユーザ同士で対戦相手を決めるステップをもつ。また、決められた回答制限時間が経過すると、ターン終了とみなすステップをもつことができる。さらに、対戦希望が実現しないユーザを、「対戦相手待ち状態」として登録するステップをもつ。例えば図1に示すように、対戦相手待ちうけユーザリスト画面をサーバーに用意して、ユーザA～ユーザEをクリックすると、図2のような画面が用意されている。また、勝利者、ターン終了までの回数、勝利決定内容等を登録し、サーバーに一覧表示するステップをもつことができる。さらに、勝敗を決めるファクターとして、進行画面、ゲーム内容の履歴、持ち時間の消化のいずれか1種以上を用いることができる。また、勝利の数、勝利の質を評価し、ランキングをつけて表彰するステップをもつことができる。

【0006】

【実施例】本発明は種々のゲーム形態が考えられ、典型的なものについて述べるが、以下に示す例によって拘束されるものでないことは言うに及ばない。図3～図7を参照しながら、具体的に説明する。

【0007】図3は、ユーザ登録からゲームスタートまでの手順の一例を示す。ユーザAは、サーバにユーザ登録を要求する。サーバは、本人確認、モバイルの型とEメールアドレス、やりたいゲームの種類、ゲームレベ

ル、会費の支払いなどの個人情報データ(ステータス)の入力画面をユーザAに送る。ユーザAは、個人情報データ(ステータス)をサーバに登録する。サーバは、現時点での「対戦待ち状態」ユーザステータス一覧画面をユーザAに送る。ユーザAは、ユーザBを選択する。サーバは、対戦要求メールをユーザBに送る。ユーザBは、受信したEメールに記されたURLにアクセスする。サーバは、ユーザAのステータス表示画面をユーザBに送る。ユーザBは、合意し、その旨サーバに送る。

10 (合意しない場合は、サーバ又はユーザAは他の対戦相手を探す)
サーバは、先攻と後攻を決定する。ユーザAを先行、ユーザBを後攻とする。サーバーは、ゲームスタート通知Eメール(先攻用)をユーザAに送る。同時にゲームスタート通知Eメール(後攻用)をユーザBに送る。

【0008】図4は、ゲームコマンド入力手順の一例を示す。ユーザAは、スタート開始通知EメールのURLにアクセスする。サーバーは、ゲームコマンド入力画面をユーザAに送る。ユーザAは、ゲームコマンドを入力し、ターン終了する。サーバーは、ユーザAがターン終了したことをユーザBにEメールにて通知する。ユーザBは、受信したEメールのに記されたURLにアクセスする。サーバーは、ゲームコマンド入力画面をユーザBに送る。ユーザBは、ゲームコマンドを入力し、ターン終了する。

20 【0009】図5は、ゲームコマンド入力(戦闘開始)手順の一例を示す。サーバーは、ユーザBがターン終了したことをユーザAにEメールにて通知する。ユーザAは、受信したEメールに記されたURLにアクセスする。サーバーは、ゲームコマンド入力画面(戦闘用)をユーザAに送る。ユーザAは、戦闘開始コマンドを入力し、ターン終了する。サーバーは、ユーザAが戦闘開始し、ターン終了したことをユーザBにEメールにて通知する。ユーザBは、受信したEメールのに記されたURLにアクセスする。サーバーは、ゲームコマンド入力画面(戦闘用)をユーザBに送る。ユーザBは、戦闘用コマンドを入力し、ターン終了する。

30 【0010】図6は、ゲームコマンド入力(戦闘モード)手順の一例を示す。サーバーは、ユーザBがターン終了したことをユーザAにEメールにて通知する。ユーザAは、受信したEメールのに記されたURLにアクセスする。サーバーは、戦闘用コマンド入力画面をユーザAに送る。ユーザAは、戦闘用コマンドを入力し、ターン終了する。サーバーは、ユーザAが戦闘コマンドのターン終了したことをユーザBにEメールにて通知する。ユーザBは、受信したEメールのに記されたURLにアクセスする。サーバーは、ゲームコマンド入力画面(戦闘用)をユーザBに送る。ユーザBは、戦闘用コマンドを入力し、ターン終了する。

40 50 【0011】図7は、ゲームコマンド入力(戦闘終了)

手順の一例を示す。サーバーは、画面を判断し、ユーザAの勝利と判定する。サーバーは、ユーザAに勝利を通知するEメールを送る。ユーザAは、受信したEメールに記されたURLにアクセスする。サーバーは、戦闘終了用コマンド入力画面をユーザAに送る。ユーザAは、戦闘終了用コマンドを入力し、ターン終了して、戦闘モードフェーズを終了する。サーバーは、ユーザBに敗北を通知するEメールを送る。ユーザBは、受信したEメールに記されたURLにアクセスする。サーバーは、戦闘終了の確認画面をユーザBに送る。ユーザBは、戦闘終了の確認コマンドを入力し、ターン終了して、戦闘モードフェーズを終了する。

【0012】

【本発明の効果】本発明のネット対戦型シミュレーションゲームの運営管理システムは、モバイルとインターネットを繋いで、ネット対戦型シミュレーションゲームを提供し、ゲームの戦う相手がコンピュータではなく、人間であり、しかもユーザは、Eメールを併用し長期にわ

たり一ゲームに携わることにより、そのゲームと対戦相手に対する思い入れが強まり、人間と人間のより深いコミュニケーションに役立つ。

【図面の簡単な説明】

【図1】 対戦相手待ち受けユーザリスト画面イメージ図

【図2】 対戦相手待ち受けユーザステータス画面イメージ図

【図3】 ユーザー登録シーケンス説明図

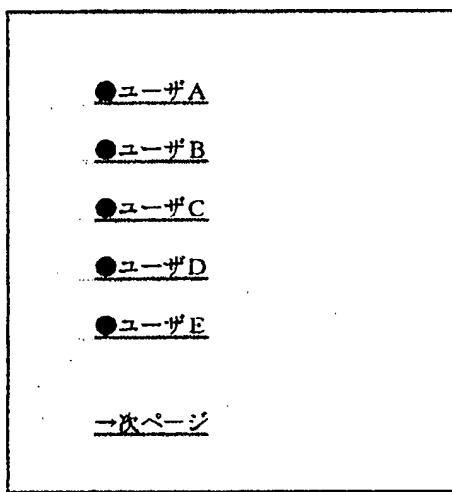
10 【図4】 ゲームコマンド入力（通常モード）シーケンス説明図

【図5】 ゲームコマンド入力（戦闘開始）シーケンス説明図

【図6】 ゲームコマンド入力（戦闘モード）シーケンス説明図

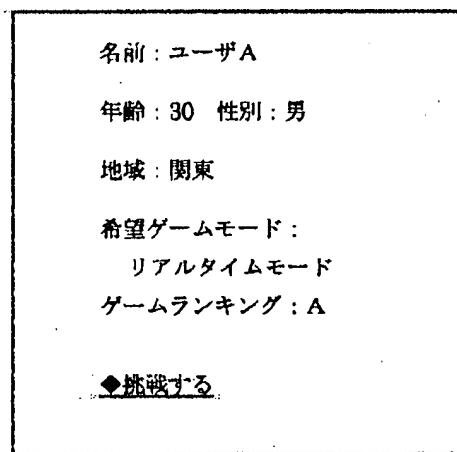
【図7】 ゲームコマンド入力（戦闘終了）シーケンス説明図

【図1】



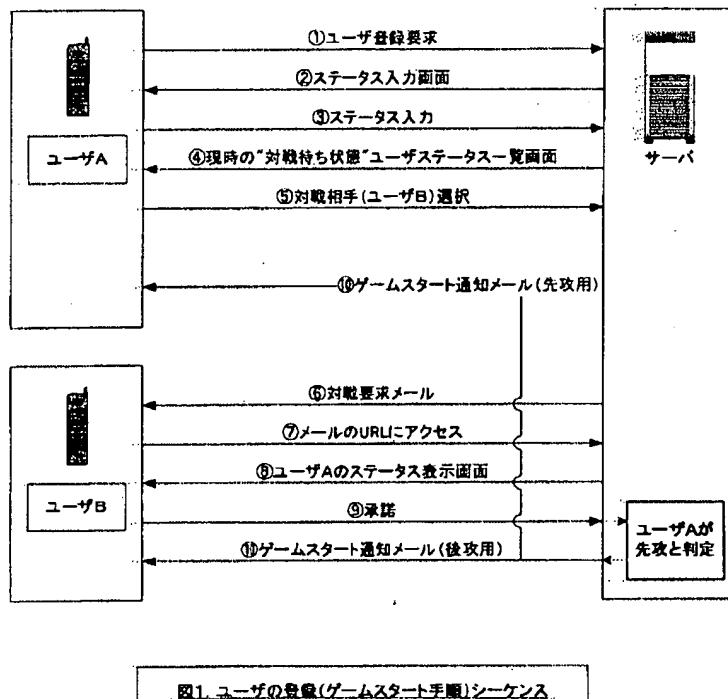
対戦相手待ち受けユーザリスト画面イメージ

【図2】

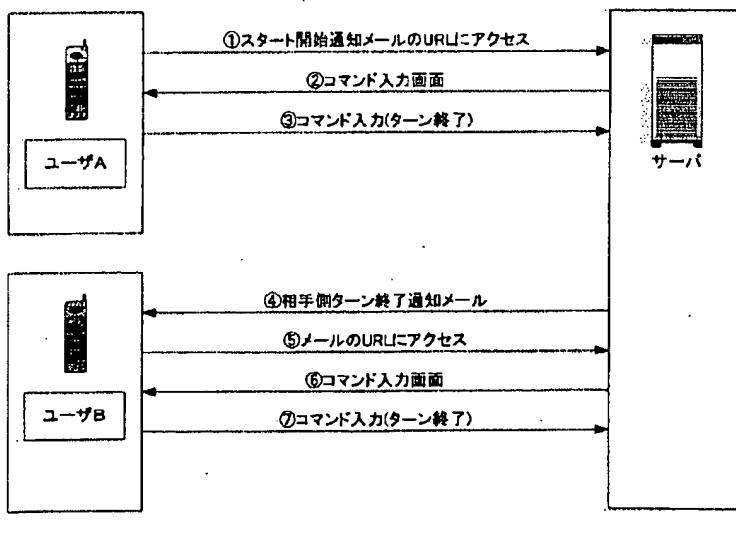


対戦相手待ち受けユーザステータス画面イメージ

【図3】



(习4)



【図5】

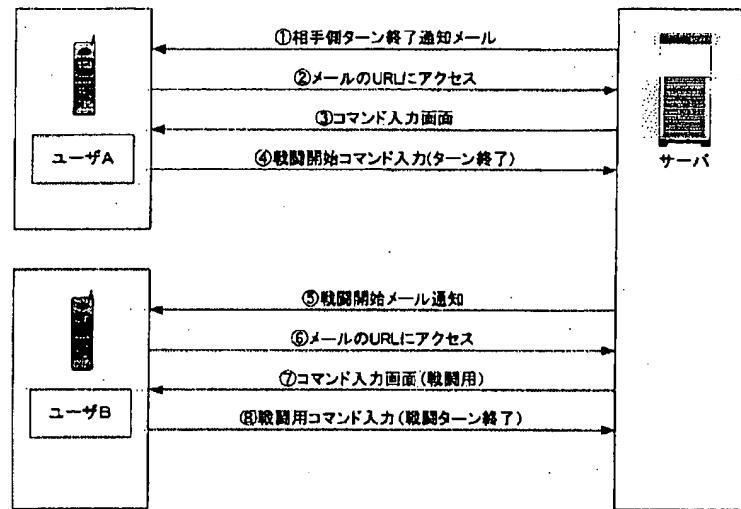


図3. ゲームコマンド入力(戦闘開始)シーケンス

【図6】

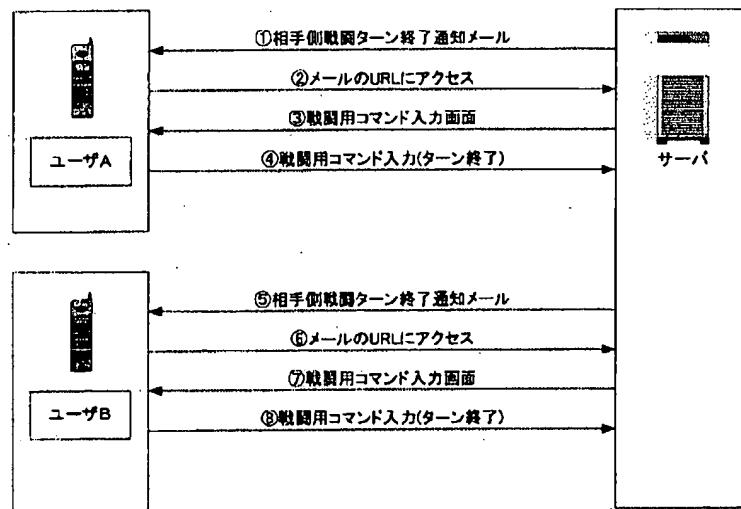


図4. ゲームコマンド入力(戦闘モード)シーケンス

【図7】

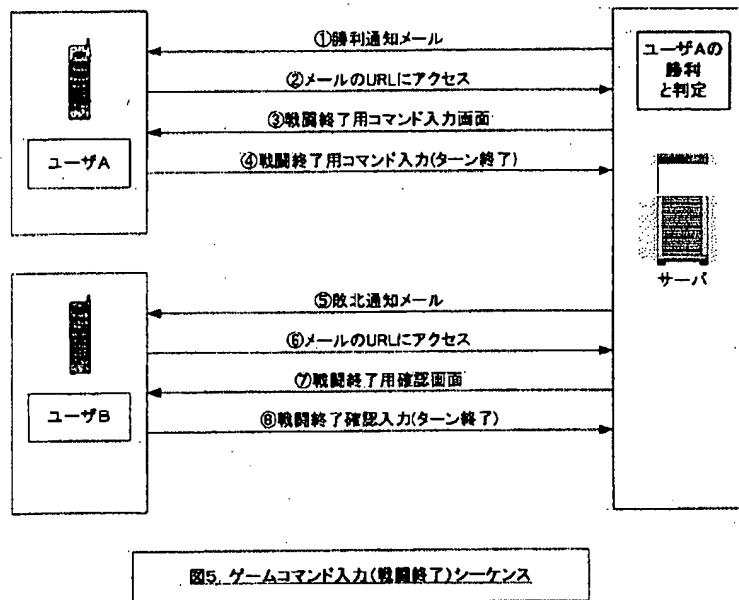


図5. ゲームコマンド入力(戦闘終了)シーケンス

フロントページの続き

F ターム(参考) 2C001 AA17 BB00 BB02 BB04 BB05
 BB07 BD03 BD07 CA01 CB01
 CB03 CB08 CC03 CC08 DA04